

TEMA PROBEI DE PROIECT: TURISMUL DURABIL

PROBA DE PROIECT 100 DE PUNCTE

TIMP DE LUCRU: 5 ORE

NOTĂ:

Toate resursele necesare rezolvării subiectului se găsesc în folderul **Resurse**, aflat pe Desktop.





Veți crea, pe Desktop, un folder având ca nume ID-ul de concurs atribuit dumneavoastră, în care salvați **toate** produsele proprii realizate/modificate în timpul probei, conform cerințelor din subiect.

Fișierele salvate în afara acestui folder **NU** vor fi evaluate.

Toate subiectele sunt obligatorii.

Punctajul total acordat pentru proba de proiect este de maximum 100 de puncte, din care se acordă 80 de puncte pentru realizarea cerințelor de mai jos și 20 de puncte pentru existența elementelor obligatorii mai jos menționate.

Descriere generală. Realizați un proiect ce va avea ca rezultat final un **site web** care să prezinte într-o succesiune logică ideea turismului durabil. Proiectul trebuie să îmbine o serie de elemente obligatorii:

-  creativitatea și simțul artistic al autorului
-  elemente de design și cromatică
-  funcționalitate
-  mesaj

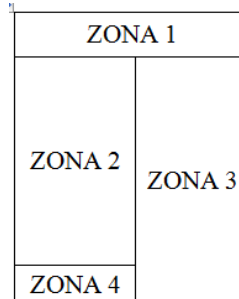
De când au apărut pe lume, minionii au scotocit întreaga planetă în căutarea ticălosului potrivit care să le fie stăpân. În goana lor după conducătorul perfect, au slujit dinozauri, regi și chiar monștri. Odată cu găsirea ticălosului perfect, aceștia au nevoie de o locație secretă în țara noastră, în care să își desfășoare activitatea. De aceea, aceste mici personaje adorabile sunt dispuse să caute locația perfectă. Pentru a-i ajuta, parcurge și rezolvă cerințele de mai jos!

Nr. crt.	Cerințe	Punctaj
1.	<p>Minionii (toate fișierele create/modificate în acest subiect vor fi salvate într-un folder Minioni). Exemple de realizare se află în folderul Modele din Resurse.</p> <p>Pentru a-i cunoaște mai bine pe minionii Bob, Stuart și Kevin vă propun să descoperiți câteva informații legate de personajele mici și galbene. Copiați fișierele Minioni1.docx și Minioni2.docx din folderul Resurse în folderul de lucru. Creați fișierul Minioni3.docx în care veți salva toate capturile care demonstrează rezolvarea cerințelor.</p> <p>Aflați informații despre minionii și rezolvați următoarele cerințe, utilizând fișierul Minioni1.docx:</p> <p>a. Realizați o setare prin care să ascundeți a doua pagină (nu ștergeți pagina!).</p> <p>b. Efectuați setările necesare, astfel încât paginile pare să fie orientate tip <i>Portret</i>, iar paginile impare să fie orientate tip <i>Vedere</i>. Folosind imagini din folderul Resurse, realizați două chenare diferite, personalizate pentru paginile pare și impare. Chenarele au proprietatea că sunt transparente în vizualizare <i>Aspect pagină imprimată</i> și sunt netransparente în vizualizare <i>Citire în ecran complet</i>.</p> <p>c. Creați o nouă categorie, numită <i>minION</i>, în galeria <i>Numere de pagină (margini)</i>. În această categorie, adăugați și personalizați două blocuri <i>min_par</i> și <i>min_impar</i> pentru numerotarea automată a paginilor. Numerele de pagină vor avea următorul format: <i>unu, doi, trei</i> etc. Salvați colajul de capturi doveditoare în fișierul Minioni3.docx.</p> <p>Minionii au devenit actori de filme! Descoperiți cele mai importante producții, prelucrând informațiile prezentate în fișierul Minioni2.docx.</p> <p>d. Eliminați automat, printr-o singură acțiune, oricare două marcaje consecutive de paragraf din text. Realizați o setare prin care să ascundeți denumirile în limba engleză ale celor trei filme (nu ștergeți denumirea!). Salvați colajul de capturi doveditoare în fișierul Minioni3.docx.</p> <p>e. Stabiliți setările necesare astfel încât fontul implicit să fie <i>Times New Roman</i>, 12 pentru toate documentele bazate pe șablonul <i>Normal</i>. Salvați colajul de capturi doveditoare în fișierul Minioni3.docx. Aplicați acest font întregului document.</p> <p>f. Efectuați setări automate astfel, încât să fie evidențiat primul caracter din fiecare titlu de film, prin plasarea simbolului ∇ în jurul său, mărinind simbolul. Salvați colajul de capturi doveditoare în fișierul Minioni3.docx.</p>	<p></p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>3</p>

	<p>g. Stabiliți stilul <i>Titlul 2</i> pentru titlurile descrierilor minionilor și stilul <i>Titlul 1</i> pentru titlurile filmelor din documentele <i>Minioni1.docx</i>, și respectiv <i>Minioni2.docx</i>. Realizați la sfârșitul fișierului <i>Minioni3.docx</i>, un cuprins comun pentru cele două documente. Etichetați colajele de capturi doveditoare cu denumirea <i>MINion~1</i>, <i>MINion~2</i>, <i>MINion~3</i>, <i>MINion~4</i> (capturi realizate la cerințele <i>1c</i>, <i>1d</i>, <i>1e</i> și <i>1f</i>).</p>	2
2.	<p>Obiective turistice (toate fișierele create/modificate în acest subiect vor fi salvate într-un folder <i>Obiective turistice</i>). Exemple de realizare se află în folderul <i>Modele din Resurse</i>.</p> <p>Ajunși pe teritoriul României, minionii descoperă că aici sunt foarte multe castele. Datele cu cele mai importante zece castele din țară (denumire, poziție geografică și grad de vizitare) se găsesc în fișierul <i>Castele vizitate.txt</i>.</p> <p>a. Preluați în foaia de calcul cu numele <i>castele</i>, din registrul <i>Obiective turistice.xlsx</i>, datele din acest fișier, astfel încât acestea să apară în coloane în mod corespunzător primei linii de text din fișier. Deoarece numele castelurilor se repetă, eliminați dublurile, fără a folosi însă opțiuni de ștergere, într-o nouă foaie de calcul denumită <i>unic</i>, obținută prin copierea foi de calcul <i>castele</i>. În fișierul <i>Raspunsuri.docx</i> inserați un colaj de capturi de ecran cu modul de rezolvare a acestei cerințe și numele comenzii pe care o folosiți pentru eliminarea dublurilor.</p> <p>b. Fără a folosi formule de calcul sau a face calcule de orice fel, fără a sorta datele, utilizați instrumentul corespunzător care va afișa automat numărul de vizitatori ai fiecărui castel din foaia de calcul <i>unic</i>, într-o nouă foaie de calcul denumită <i>total</i>, începând cu celula A1. Imediat sub valorile reprezentând numărul vizitatorilor, calculați media aritmetică a acestora și scrieți numele viitoarei locații a minionilor, în fișierul <i>Raspunsuri.docx</i>. Inserați, în același fișier o captură de ecran cu modul de rezolvare a cerinței. Locația este castelul care a avut cei mai puțini vizitatori, făcând abstracție de castelul <i>Pekri-Radak</i>, care nu poate fi o locație potrivită.</p> <p>c. Printr-o eroare, se pare că s-au pierdut datele cu privire la vizitatorii castelului <i>Pekri-Radak</i>, de aceea numărul acestora este 0. Se știe că media aritmetică a vizitatorilor este 160. Fără a face calcule sau a modifica valori determinați automat câți vizitatori a avut acest castel. Scrieți numărul obținut în fișierul <i>Raspunsuri.docx</i> și inserați capturi de ecran cu modul de rezolvare a cerinței.</p> <p>d. În foaia de calcul <i>total</i>, inserați un formular cu numele <i>Medie</i> prin intermediul căruia se citește de la tastatură numărul de vizitatori ai fiecărui castel. Se vor utiliza controale și butoane. La click pe butonul de comandă cu eticheta „Rezultat media aritmetica:”, se calculează media aritmetică a vizitatorilor. Formularul se va închide prin intermediul unui buton de comandă cu eticheta „Inchidere formular”. Fișierul va fi salvat ca registru de lucru cu macrocomenzi. <i>Un exemplu de realizare este prezentat în fișierul excel01.jpg</i>.</p> <p>e. În foaia de calcul <i>lacuri</i>, inserați imediat după coloana A o nouă coloană. În prima celulă a acesteia introduceți textul <i>Denumire lac</i>. Folosind formule de calcul corespunzătoare și datele din coloana A, obțineți în coloana B, numele lacurilor scrise cu prima literă a textului mare, iar restul minuscule.</p> <p>f. În foaia de calcul <i>lacuri</i>, imediat după coloana <i>Poziționare</i>, inserați o nouă coloană. În prima celulă a acesteia introduceți textul <i>Lanț muntos</i>. Obțineți în mod automat, pe baza datelor din foaia de calcul <i>munti</i>, denumirea lanțului muntos corespunzător lacului. În cazul în care muntele nu apare în foaia <i>munti</i>, în celulă va fi returnat automat textul <i>nedefinit</i>.</p> <p>g. Pentru a nu fi descoperiți în trecerea lor înspre noua locație, minionii sunt nevoiți să treacă prin zone în care sunt situate anumite tipuri de lacuri, și anume cele pentru care media altitudinilor este minimă. Fără a folosi formule de calcul, prelucrați datele din foaia de calcul <i>lacuri</i> astfel încât să determinați media altitudinilor, suprafețelor și adâncimilor maxime pentru diferitele tipuri de lacuri din foaia activă (media se realizează pentru toate lacurile de același tip). Scrieți în fișierul <i>Raspunsuri.docx</i> tipul de lac cu media de altitudine minimă, obținut în tabel, ca urmare a prelucrării și inserați un colaj de capturi cu modul de rezolvare a cerinței.</p> <p>h. Deschideți subfolderul <i>Zarurile</i>. Inserați în fișierul <i>Zaruri.xlsx</i>, foaia de lucru <i>fete</i>, cele 6 imagini cu fețe ale zarului din subfolderul <i>Zarurile</i>. Imaginile, care trebuie să aibă aceeași dimensiune, se vor introduce în celulele A1, A2, A3, A4, A5, respectiv A6. În foaia de lucru <i>tabla</i>:</p> <p>i. Introduceți, în celulele B1 și B2, formule care să vă afișeze, în mod aleatoriu, numere de la 1 la 6. Aceste numere își vor schimba valoarea la apăsarea tastei F9. În celula B3, introduceți o</p>	2 2 2 2 2 2 2 1 1

	<p>formulă care calculează totalul dintre valorile din B1 și B2.</p> <p>ii. Sub rândul 5, inserați 2 imagini ale zarurilor. Imaginea din stânga reprezintă valoarea primului zar, imaginea din dreapta reprezintă valoarea celui de-al doilea zar.</p> <p>iii. Folosind denumirile <i>zar1</i> și <i>zar2</i> și funcții, realizați actualizarea acestor imagini în funcție de valorile din celulele B1 și B2, când se apasă tasta F9.</p> <p>iv. În celula D3 introduceți o formulă care permite afișarea textului „Numarul din B3 este divizibil cu 2 si 3” SAU a textului „Numarul din B3 este par” SAU a textului „Numarul din B3 este divizibil cu 3” SAU a textului „Numarul din B3 NU este divizibil cu 2 sau 3” în funcție de valoarea din celulă, astfel încât textul afișat să fie o propoziție adevărată.</p> <p>v. În celula D8, introduceți o formulă care permite afișarea textului „Bravo! Ai dat dubla!” - în caz că s-a dat aceeași valoare la zaruri (o dublă), iar în caz contrar textul „Mai incearca!”.</p> <p><i>Un exemplu de realizare este prezentat în fișierele excel02.jpg și excel03.jpg.</i></p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>
3.	<p>Trasee turistice (toate fișierele create/modificate în acest subiect vor fi salvate într-un folder <i>Trasee turistice</i>). <i>Exemple de realizare se află în folderul Modele din Resurse.</i></p> <p>Până să ajungă la noua locație, prietenii noștri minionii, 100 la număr, trebuie să traverseze la pas țara noastră, folosind traseul nr.1, din fișierul <i>Trasee.txt</i>. Cele cinci locații principale ale traseului sunt împânzite cu capcane. De fiecare dată când minionii nu reușesc să treacă de o capcană, 10 dintre ei sunt luați prizonieri de către inamicul lor, <i>Vector</i>. Pentru a trece de o capcană, aceștia vor avea la dispoziție o imagine a locației prin care trec și un indiciu. Pe baza indicației, trebuie să găsească locul unde este plasată capcana.</p> <p>Folosind aplicația Microsoft PowerPoint, realizați o prezentare cu numele <i>Capcane.pptm</i> în care să surprindeți peripețiile acestora, pe drumul spre destinația finală, Castelul Țepeș, respectând următoarele cerințe:</p> <p>a. Primul diapozitiv conține titlul <i>Capcane</i> și textul <i>Porniți</i>, care asigură legătura spre diapozitivul următor.</p> <p>b. Pe următoarele cinci diapozitive inserați, în partea din stânga-sus, numele locației, imediat sub, o imagine a acesteia pe care minionii o folosesc pentru a trece mai departe, iar în partea din dreapta, un indiciu (un text) pentru a determina zona în care este ascunsă capcana (<i>Indicație: locația Băile Felix – Capcana se ascunde în piscină, în zona triunghiulară, galbenă!</i>).</p> <p>c. Sub indiciu, în partea din dreapta-jos, să existe pe două rânduri textele: <i>Minioni</i> și <i>Prizonieri</i>, urmate de numărul de minioni care traversează România și numărul de minioni luați prizonieri pe parcurs.</p> <p>d. Avansarea spre popasul următor se face doar la click pe imaginea din partea stângă. Dacă se dă click pe zona cu capcană, nu se rețin prizonieri, iar dacă se dă click oriunde altundeva pe imagine, o parte din minioni devin prizonieri. Numerele se vor actualiza automat, ori de câte ori este nevoie.</p> <p>e. Ultimul diapozitiv afișează numărul de prizonieri și numărul de minioni care ajung la destinație.</p> <p>(Originalitatea, culorile alese, aspectul liniilor, formele sau alte elemente de design vă aparțin în totalitate și se punctează.)</p>	<p>1</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>
4.	<p>Agencia de turism (toate fișierele create/modificate în acest subiect vor fi salvate într-un folder <i>Agentia de turism</i>). <i>Exemple de realizare se află în folderul Modele din Resurse.</i></p> <p>Pentru a se deplasa în siguranță până la noua locuință, minionii au nevoie de mai multe informații despre turiștii români și despre traseele pe care aceștia le aleg când pleacă în excursii. Acestora li se oferă acces la baza de date a unei agenții de turism românesc și au nevoie de ajutor în prelucrarea informațiilor. Managerul ține evidența datelor personale pentru clienții agenției (<i>ID, nume, prenume, adresa, data nașterii</i>), dar și evidența traseelor disponibile și a excursiilor organizate de către agenție. Pentru fiecare traseu se oferă <i>locațiile de plecare și de sosire și trei locații de staționare</i>.</p> <p>Pentru excursiile organizate se rețin următoarele date: <i>id-ul excursiei, data plecării, prețul și numărul maxim de locuri disponibile</i>, iar pentru contractele încheiate cu clienții săi: <i>numărul contractului, ID-ul clientului, id-ul excursiei și numărul de bilete cumpărate</i>. Un client poate să se înscrie la mai multe excursii, dacă mai sunt locuri disponibile, deci un client poate încheia unul sau mai multe contracte. Un traseu trebuie să aparțină cel puțin unei excursii.</p>	

	<p>a. Creați o bază de date cu numele Turism.accdb, care conține patru tabele: <i>Clients</i>, <i>Contracte</i>, <i>Excursii</i>, <i>Trasee</i>. Definiți câmpurile necesare astfel încât să asigurați relațiile corecte între tabele.</p> <p>b. Modificați proprietățile câmpurilor nume și prenume, din tabela Clients astfel încât să fie scrise automat cu prima literă majusculă, să aibă maximum 10 și minimum 3 caractere. Câmpul ID din aceeași tabelă, va conține exact 3 cifre, realizați setările necesare în acest sens.</p> <p>c. Inserați în tabele cel puțin 15 clienți și 4 trasee, ca în exemplul din imaginea access01.jpg, minimum 6 excursii planificate și 10 contracte (în cel puțin două contracte să fie solicitate locuri pentru aceeași excursie). Definiți relații potrivite între tabele.</p> <p>d. Realizați un raport cu numele Plati, care să afișeze câți bani a cheltuit fiecare client din baza de date pentru biletele achiziționate de-a lungul timpului. Raportul va avea titlul <i>Cheltuieli clienți</i> și va conține numele și prenumele clientului, prețul total plătit pentru biletele pe care le-a cumpărat, datele fiind sortate crescător după numele clienților. <i>Un exemplu de realizare este prezentat în fișierul access02.jpg.</i></p> <p>e. Proiectați un formular de căutare numit Cauta, care furnizează informații despre clienții aflați în baza de date: <i>ID</i>, <i>Nume</i>, <i>Prenume</i>, <i>Varsta</i> în ani împliniți, <i>Adresa</i>. <i>Datele pe care nu le aveți la dispoziție trebuie să le obțineți voi!</i> Folosiți pentru căutare trei casete text, una care va permite căutarea după ID, alte două casete care vor permite căutarea după nume sau adresă, un buton cu textul <i>Afișează date</i>. Caseta pentru introducerea ID-ului va permite doar introducerea a 3 cifre, deoarece valorile introduse în baza de date au acest format. Căutarea pe baza numelui, respectiv a adresei, se va putea face și dacă în casetele text asociate se scriu doar părți din nume sau adresă, pe când pentru a găsi un client după ID valoarea acestuia trebuie specificată în întregime (3 cifre).</p> <p>f. Realizați un formular numit Inregistrare, cu posibilitatea de a alege dintr-o listă excursia, numărul de bilete dorite și ID-ul clientului. În momentul selectării din listă a unei excursii, se va actualiza automat un câmp <i>Id_excursie_selectata</i>, ce trebuie să existe în formular. Introduceți în formular:</p> <ul style="list-style-type: none"> - un buton care verifică dacă există numărul de locuri solicitate pentru excursia selectată; - un buton care adaugă rezervarea; - un buton care actualizează numărul de bilete rezervate. <p><i>Un exemplu de realizare este prezentat în fișierul access03.jpg.</i></p> <p>g. Realizați un formular numit Principal cu trei butoane: unul pentru deschiderea tabelii Clients, unul pentru deschiderea formularului Cauta, iar al treilea pentru deschiderea raportului Plati. Realizați setările necesare pentru ca acest formular să se deschidă automat la accesarea bazei de date, iar pentru a asigura securitatea datelor ascundeți permanent panoul de navigare ce permite accesarea obiectelor din baza de date.</p>	<p>2</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>3</p>
<p>5.</p>	<p>Cadoul minionilor (toate fișierele create/modificate aici vor fi salvate în folderul Cadoul minionilor). <i>Exemple de realizare se află în folderul Modele din Resurse.</i></p> <p>În semn de mulțumire pentru accesul la baza de date cu informații despre turiști, minionii doresc să facă un cadou special agenției de turism, de aceea se străduiesc să cunoască mai multe despre frumusețile țării noastre. Ei au însă nevoie de ajutor în realizarea unui film de prezentare a unor destinații turistice noi, altele decât cele amintite anterior, dar și a unui web site. În sprijinul minionilor, rezolvați următoarele cerințe:</p> <p>a. Folosind aplicația <i>Windows Movie Maker</i> realizați filmul de prezentare top5.mp4 a celor mai frumoase cinci destinații turistice ale țării noastre folosind imagini și fișiere video din subfolderul Video. Trei dintre obiectivele turistice vor fi <i>Cheile Bicazului</i>, <i>Cazanele Dunării</i> și <i>Cascada Bigăr</i>. Filmul va avea următoarele elemente de conținut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - titlu sugestiv; - legendă pentru fiecare cadru inserat; - durată de 3 minute; - coloana sonoră <i>Audio.mp3</i> pe toată durata expunerii filmului; - tranziții pentru toate cadrele. <p>b. Realizați, într-un folder cu numele Web, un site cu tema Destinații turistice românești care va conține paginile <i>Index.html</i>, <i>Destinatii.html</i>, <i>Trasee.html</i>, respectiv <i>Comanda.html</i> și va avea structura din imaginea alăturată. Site-ul va fi realizat integral în limbaj html.</p>	<p>2</p> <p>2</p>



	<p>Zonele 1,2 și 4 se vor repeta în fiecare dintre primele trei pagini.</p> <p>ZONA 1 – va conține, la alegere, imagini existente în subfolderul <i>Imagini</i>, ce vor avea aplicat un efect de rollover, astfel încât la click pe imaginea originală va apărea, în mod corespunzător, imaginea suprapusă. Textele „<i>Destinatii turistice romanesti</i>” și „<i>Trasee existente</i>”, vor avea aplicat efect de rollover pe bază de culoare.</p> <p><i>Un exemplu de realizare este prezentat în fișierul html01.jpg.</i></p> <p>ZONA 2 – conține un meniu cu elementele <i>Acasa</i>, <i>Destinatii turistice</i>, <i>Trasee existente</i> ce asigură legătura între toate paginile proiectului. Elementele meniului sunt separate prin linii de demarcare orizontale. La trecerea cursorului peste fiecare element din meniu, se vor modifica culoarea textului și culoarea de fundal. Sub meniu, există o zonă senzitivă cu textul „<i>Click aici!</i>” care, la executarea acțiunii click, deschide o altă zonă cu textul „<i>OTI 18-21 Mai 2017 Judet Prahova</i>”. <i>Un exemplu de realizare este prezentat în fișierul html02.jpg.</i></p> <p>ZONA 4 – conține data curentă.</p> <p>ZONA 3 – conține:</p> <ul style="list-style-type: none"> - în pagina <i>Index.html</i> o zonă de text „<i>Turismul in Romania</i>” cu informații generale preluate din fișierul <i>Word</i> cu același nume, existent în folderul <i>Resurse</i>; o zonă de text și imagini „<i>Destinatii de top</i>” cu informații ce sunt vizualizate integral într-o nouă pagină web, prin click pe textul „<i>Vezi aici!</i>” ce sunt preluate, după caz, din fișierul <i>Scurte descrieri.docx</i>, existent în folderul <i>Resurse</i>, imagini care vor avea aplicat efect de opacitate; o zonă de rulare a filmului realizat de voi la cerința 5a, care rulează automat, nu are bara de butoane vizibilă și se repetă continuu. <i>Un model de realizare a paginii Index.html este prezentat fișierul html03.jpg.</i> - în pagina <i>Destinatii.html</i>, în partea stângă a zonei, imagini cu locații noi care nu apar în fișierul <i>Trasee.txt</i>. <i>Un exemplu de realizare este prezentat în fișierul html04.jpg.</i> În partea dreaptă a zonei, creați un scenariu în limbajul html, ce va avea ca fundal imaginea <i>lacul rosu.jpg</i>, animat de păsări care zboară din diverse direcții, păsări care poposesc pe bușteni și un minion eșuat pe o stâncă. Veți avea în vedere următoarele: imaginile cu păsările statice au diferite dimensiuni (adăugați minimum 3 imagini), păsările active zboară dintr-o parte în alta după o traiectorie aleasă de voi (adăugați minimum 2 imagini). Păsările care zboară nu vor înainta cu spatele. Imaginile necesare realizării acestei pagini le găsiți în subfolderul <i>Fauna</i>. <i>Un exemplu de realizare este prezentat în fișierul html05.jpg.</i> - în pagina <i>Trasee.html</i> oferta agenției de turism, în care sunt prezentate traseele din fișierul <i>Trasee.txt</i>, prețul acestora și un buton care asigură legătura cu pagina <i>Comanda.html</i>. <i>Un exemplu de realizare este prezentat în fișierul html06.jpg.</i> Prin acționarea butonului, se deschide pagina <i>Comanda.html</i> care conține un formular ce permite comandarea biletelor pentru traseele existente și patru casete text, respectiv: <i>Nume</i>, <i>Adresa</i>, <i>CNP</i>, <i>Numar bilete</i>, două liste cu traseele existente (<i>Traseu 1</i>, <i>Traseu 2</i>) și un buton <i>Submit</i>. <i>Un exemplu de realizare este prezentat în fișierul html07.jpg.</i> 	<p>3</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>3</p>
	TOTAL	80

Descoperind toate frumusețile țării noastre, cu siguranță minionii vor fi foarte încântați să locuiască aici!

Sugestie de organizare a fișierelor rezultate în urma rezolvării cerințelor

Folder	Conținutul folderului
Minioni	Fișiere: <i>Minioni1.docx, Minioni2.docx, Minioni3.docx</i>
Obiective turistice	Fișiere: <i>Raspunsuri.docx, Obiective turistice.xlsx, Zaruri.xlsx, *.xlsm</i>
Trasee turistice	Fișier: <i>Capcane.pptm</i>
Agentia de turism	Fișier: <i>Turism.accdb</i>
Cadoul minionilor	Fișier: <i>top5.mp4</i> Folder Web: Fișiere: <i>Index.html, Destinatii.html, Trasee.html, Comanda.html, *.*</i>

EXISTENȚA ELEMENTELOR OBLIGATORII (Total 20p)			
Creativitate și simț artistic al autorului	Elemente de design și cromatică	Funcționalitate	Mesaj
4p	8p	4p	4p
Impactul emoțional al informației transmise – se va puncta modalitatea prin care lucrarea reușește, fără a folosi informații suplimentare, să capteze atenția privitorului. (4p)	<p>Exprimă echilibrul vizual și simetria. (2p)</p> <p>Combină adecvat culorile. (2p)</p> <p>Grafica pune în valoare conținutul. Elementele vizuale contribuie la atenționarea utilizatorului, navigarea în site, regăsirea informațiilor și nu sunt doar un scop în sine. (2p)</p> <p>Informația este prezentată clar, corect și fără greșeli gramaticale. (2p)</p>	<p>Toate paginile și legăturile funcționează corect. (4p)</p>	<p>Adaugă unele elemente care să valorifice conținutul proiectului. (4p)</p>